

¡Qué rollo aburrirse!



Texto: Mireia Vidal

Ilustraciones: Estudi Nimau.
Ilustración infantil y juvenil.

Cuando Carlos llegaba a casa, lo primero que hacía era encender el televisor. Le daba igual lo que hicieran, le gustaba todo. Lo único que quería era tumbarse en el sofá y tragarse una buena dosis de dibujos animados, hasta que su madre refunfuñaba y terminaba con un: "¡Carlos, apaga la tele si no quieres que el cerebro se te quede como una patata hervida!"

Lo cierto es que a Carlos, la imagen de su cerebro convertido en puré, le provocaba cierta angustia; y cuando lo sentía, no podía evitar desconectar el aparato. Pero tampoco le sabía muy mal, porque inmediatamente se lanzaba sobre la Play para jugar unas cuantas partidas.

“¡Se te van a chamuscar las pestañas con tanta pantallita!”, volvía a gritar su madre molesta. Y aunque a Carlos esa idea no le parecía tan horrible, lo que sí le daba miedo, era la cara de la madre mirándole como un rinoceronte a punto de atacar. Ale, pantalla apagada. Pero ahora tocaba el turno de ver qué hacía su hermana pequeña. “¿Qué haces? ¿A qué juegas? ¿Puedo jugar contigo?” “Venga, venga, venga... ¿puedo?” Repetía Carlos insistente desde la puerta. Pero lo más habitual era que la respuesta fuera un “no”, y entonces Carlos se dedicaba a molestar y molestar hasta que la niña gritaba, y su madre aparecía secándose las manos en el delantal. “Carlos, ¿Quieres hacer el favor de jugar tranquilo en tu habitación?”.

¡¡¡¿Cómo?!!! Si en ese instante unos monstruos repugnantes hubieran ligado a Carlos para tirarlo en la lava de un volcán, no se habría sentido peor. La idea de quedarse solo en la habitación era horrible, terrible, espantosa, y todas las barbaridades que os podáis imaginar. Y es que a Carlos, lo que de verdad le daba miedo, era... ABURRIRSE.

Pero todo cambió aquel verano en el que su hermana se puso enferma y sus padres lo enviaron a pasar unos días en casa de su abuelo. “No queremos que tu hermana te contagie”, le dijeron, y a Carlos no le quedó más remedio que aceptar ir a pasar unos días en aquél pueblo perdido, de quién sabe qué montaña.

Abuelo, ¿A qué puedo jugar? Preguntó Carlos tan pronto como llegó.

Pero su abuelo se lo miró con cara de desconcierto y soltó: Y yo qué sé, ¡tú mismo!

¿“Tú mismo”? ¿Pero qué quería decir “tú mismo”? Él siempre esperaba que fuera otro quien lo distrajera. Quizás la tele, su amigo Lucas, su madre haciéndolo cocinar, una partida a la play, la wii, la abuela Rosario o su hermana pequeña, pero él mismo... Eso nunca.

El pobre chico no salía de su asombro, e insistió y persiguió a su abuelo para ver si, al menos, le chutaba el balón. Pero el hombre tenía bastante trabajo ocupándose de dar de comer al ganado y cosechar los tomates del huerto. Definitivamente, a Carlos no le quedaba más remedio que aburrirse solo. Aburrirse como una ostra.



Ecs, qué sensación tan desagradable. Aquello de estar sin saber qué hacer era una inquietud pegajosa que le hervía por todo el cuerpo. De repente, un mal humor le calentó las mejillas, y unas ganas de huir corriendo le pellizcaba las caderas. El tiempo parecía que pasara más lento, los minutos tenían tres mil quinientos segundos, y Carlos soplaba y resoplaba como si en todo el cielo no hubiera suficiente aire para respirar. Debería existir un servicio de emergencias anti-aburrimiento, pensaba. Algo así como un número de teléfono al que se pudiera llamar, porque te envíen alguien para distraerte, como con las pizzas. Pero no parecía que hubiera nada parecido en aquel pueblo perdido, así que a Carlos no le quedó más remedio que intentar encontrar una solución.

Enfadado, miró a su alrededor esperando que algo le divirtiera. Pero nada. Los árboles y las piedras estaban allí quietos sin inmutarse. ¿Cómo lo hacían los demás para no aburrirse ?, pensó. Pero entonces, sin darse cuenta, encontró una rama curiosa, y aburrido como estaba, comenzó a pelarla con una navaja, hasta que la convirtió en una flauta.

— ¿Eso lo has hecho tú? — Le preguntó su abuelo cuando vio el instrumento a la hora de cenar. -Sí que tienes imaginación.

Pero Carlos no lo sabía si tenía o no tenía imaginación. Sólo quería saber si al día siguiente su abuelo se podría quedar a jugar con él.

— Una rato sí, que jugaremos - le dijo el abuelo. — pero después tendré que ir a trabajar. Deberás espabilarte solo.

Esa noche Carlos durmió intranquilo pensando que al día siguiente volvería a aburrirse de nuevo. Aquello era insoportable, y en ese momento habría dado lo que fuera por volver a casa, contagiarse de la enfermedad de su hermana, y poder distraerse discutiendo con ella. Pero al día siguiente, mientras sentía como unas punzadas de aburrimiento le picaban la barriga, descubrió un camino entre los matorrales y se adentró.

— Abuelo, hoy he descubierto un arroyo, y he construido unas barcas con troncos, para hacer una carrera de vikingos.

— Caramba, si que tienes imaginación. — Volvió a decir el abuelo.

Carlos seguía sin saber si tenía o no tenía imaginación, pero lo cierto es que esa noche durmió un poco más tranquilo.

Al día siguiente, el chico se levantó sin preguntar si el abuelo pasaría la mañana con él. Es cierto que jugaron un rato a la pelota, pero cuando el hombre se marchó, Carlos sintió que su inquietud se había fundido. ¿Y ahora qué puedo hacer?, pensó. Pero de pronto descubrió que ya no era miedo ni mareo lo que sentía, sino otra cosa. Curiosidad.

Aquella mañana Carlos encontró una madriguera de conejos. Al día siguiente consiguió subirse a un árbol donde se hizo una cabaña. El otro, inventó una leyenda que interpretó cerca del fuego. Y un día más tarde, encontró un tronco vacío con el que se hizo un tambor. Los días fueron pasando y Carlos se levantaba entusiasmado pensando qué inventaría. Ya ni siquiera perseguía al abuelo porque lo distrajera, y tan pronto como salía el sol, el chico salía a aburrirse tan contento. De hecho, nunca se había aburrido tan a gusto, y aquel verano descubrió que no necesitaba nada ni nadie para pasarlo bien. Todo lo que tenía que hacer era tener un poco de paciencia y usar su imaginación. Era cierto que a menudo las ideas no le salían a la primera, pero también aprendió que las cosas, a veces, cuestan un poco.



Cuando se acabó el verano y su hermana se curó, sus padres le hicieron volver a casa. Sólo llegar, Carlos corrió al sofá para encender el televisor y apalancarse entre los cojines. Pero al cabo de un rato volvió a sentir una inquietud dentro. ¿Y ahora qué pasa?, se preguntó. “¿No me estoy aburriendo?”. Y era cierto. Pero aquel desasosiego no era de aburrimiento, sino del montón de ideas que hervían en su interior para pasarlo bien.

Podía construir una nave con vasos o hacer un fortín con los cojines. También podía hacer una carretera con agujas de extender o imaginar que era un domador de circo. Podía inventarse una historia, dibujar un museo, leer una aventura o convertir la cocina en otro país. Podía hacer todo aquello y más, porque ahora se sentía seguro y fuerte. Sabía que en algún rincón de su cuerpo tenía guardada un montón de imaginación, y había descubierto que divertirse solo, también le hacía feliz.

Fin



La guia de la salut i el benestar per als teus fills



Els contes de l'àvia és un recopilació de contes que l'Observatori de la Infància i l'Adolescència FAROS ofereix a la seva plataforma digital (<http://faros.hsjdbcn.org/>) per fomentar la lectura i difondre valors i hàbits saludables en la població infantil.

FAROS és un projecte impulsat per l'Hospital Sant Joan de Déu amb l'objectiu de promoure la salut infantil i difondre coneixements de qualitat i d'actualitat en aquest àmbit.

